



MEDIA MAJAKU BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA LITERASI PEMAHAMAN SINTAKSIS TATARAN KALIMAT MAJEMUK SISWA SD

Rani Setiawaty¹, Adinda Ikmala Maulida², Dela Putri Wijayanti³, Viollyn Farma Dynata⁴

Uninversitas Muria Kudus^{1,2,3,4}

Email Korespondensi: rani.setiawaty@umk.ac.id✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 02 Januari 2026 Diterima: 26 April 2026 Diterbitkan: 30 April 2026 Kata Kunci: MAJAKU; Flipbook; Kalimat Majemuk; Sintaksis; Siswa SD	Kemampuan menyusun kalimat majemuk merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan menulis siswa sekolah dasar, namun masih banyak siswa kelas V yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat, penggunaan konjungsi, dan hubungan antarklausa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>flipbook</i> MAJAKU berbasis kearifan lokal Kudus guna meningkatkan kemampuan sintaksis siswa kelas V sekolah dasar pada tataran kalimat majemuk. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, serta pengembangan produk awal. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respons guru dan siswa, dengan subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>flipbook</i> MAJAKU dinyatakan sangat layak digunakan, dengan rata-rata skor kelayakan dari ahli media sebesar 91,4% dan rata-rata skor respons siswa sebesar 88,96%, yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut membuktikan bahwa media MAJAKU efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan sintaksis siswa, khususnya dalam menyusun kalimat majemuk, karena memadukan materi linguistik dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, media MAJAKU dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan generasi muda agar mampu menyongsong dan menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi. Dalam proses pembelajaran, media, metode, dan hasil belajar merupakan unsur yang saling berkaitan. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Sementara itu, metode pembelajaran berkaitan dengan pengorganisasian bahan ajar serta strategi penyampaiannya, sehingga hasil belajar dapat diukur secara efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan serta minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018). Pendidikan Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar merupakan aspek fundamental dalam membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan keterampilan berpikir kritis (Armeyanti et al., 2025).

Kemampuan menggunakan kalimat majemuk merupakan aspek penting dalam keterampilan menulis siswa sekolah dasar karena kemampuan tersebut memungkinkan siswa menyampaikan gagasan secara logis dan mengembangkan struktur kalimat dalam karangan. Namun, pada praktiknya masih banyak siswa yang belum memahami penggunaan berbagai jenis kalimat majemuk, sehingga sering terjadi kesalahan dalam penulisan, seperti dominan menggunakan kalimat tunggal dan belum mampu

mengembangkan klausa menjadi kalimat majemuk secara lengkap (Wati, 2019). Kesulitan dalam menulis kalimat majemuk tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan pemahaman terhadap pola kalimat, tetapi juga oleh kurangnya latihan serta ketidakmampuan siswa dalam memilih kata penghubung yang sesuai dengan fungsi klausa. Ketidaktahuan siswa terhadap perbedaan antara klausa utama dan klausa pendukung menyebabkan kesalahan dalam penggunaan atau penempatan konjungsi, bahkan penghilangan konjungsi, yang berdampak pada ketidakjelasan makna kalimat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang terarah dan berkelanjutan untuk mendorong pemahaman dalam peningkatan keterampilan siswa untuk menyampaikan berbagai gagasan (Setiawaty et al., 2024).

Dalam pendidikan formal, keterampilan menulis dianggap sebagai aspek esensial dalam penguasaan tata bahasa. Tata bahasa atau sintaksis merupakan cabang linguistik yang mempelajari struktur serta hubungan antarunsur pembentuk kalimat (Dzuhrisa & Lisnawati, 2024). Bahasa dipahami sebagai sarana yang istimewa yang menghubungkan dunia makna dengan dunia bunyi, sekaligus menjadi modal utama bagi makhluk sosial dalam melakukan interaksi (Arfika et al., 2024; Fannisa Rachmawati, Uah Maspuroh, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara optimal (N et al., 2024).

Media dalam dunia pendidikan diartikan sebagai perangkat yang berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan atau indikator pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas serta dinamika proses pembelajaran (Setiawaty, Ilmiyyah, Putri, et al., 2025; Setiawaty, Najikhah, Rohmah, et al., 2025). Penelitian ini memanfaatkan media MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) sebagai alat bantu pembelajaran untuk memahami kalimat majemuk. Media tersebut dirancang sebagai solusi yang menyediakan visualisasi, contoh, dan latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan sintaksis siswa kelas V. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, seperti *flipbook*, dinilai penting karena mampu meningkatkan serta mampu membangun keterampilan menulis yang lebih kompleks dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Putri & Damayanti, 2025).

Keunggulan media pembelajaran interaktif terletak pada adanya fitur pengontrol yang memungkinkan pengguna untuk mengatur alur penggunaan multimedia secara mandiri sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa (Lina et al., 2023). Pengembangan multimedia interaktif menjadi sangat penting sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan media *flipbook* dan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti penelitian yang dilakukan oleh Setiawaty, Najikhah, Kristiyani, et al. (2025), menunjukkan bahwa pengintegrasian materi bahasa Indonesia dengan kearifan lokal Kudus melalui media *flipbook* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Kurnia Wijayanti, Fadlillah Khoirun Nisa, Ersha Putri Sintiyawati, Ervida Eka Aurelya (2025), membuktikan bahwa penggunaan media *flipbook* berbasis literasi budaya dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian Anggraeni (2022) dan Roemintoyo (2021), juga menjelaskan bahwa penggunaan media *Flipbook* mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran, khususnya pada keterampilan menyimak.

Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang difokuskan pada peningkatan kemampuan sintaksis tataran kalimat majemuk. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar dengan ketersediaan media yang relevan dengan budaya setempat. Pengintegrasian kearifan lokal Kudus dalam media MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) dilakukan sebagai bentuk upaya menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, dekat dengan pengalaman siswa, serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Elemen seperti Menara Kudus, gerbang kota Kudus Kota Kretek, hingga wayang dimanfaatkan agar dapat memperkuat identitas budaya sekaligus dapat membuat pelajaran siswa lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari (Jubaedah et al., 2025).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran bernama MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) berbasis kearifan lokal Kudus untuk meningkatkan kemampuan sintaksis, khususnya dalam menyusun kalimat majemuk siswa kelas V. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta efektif mendukung pemahaman struktur kalimat (Setiawaty, Sholekhah, Ardianti, et al., 2025). Hipotesis utama penelitian ini menyatakan bahwa media MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) berbasis kearifan lokal Kudus efektif meningkatkan kemampuan sintaksis tataran kalimat majemuk siswa karena memadukan materi linguistik dengan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membantu meminimalisir kesalahpahaman dalam teori pembelajaran (Pradensi et al., 2025). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membuat pembelajaran yang menekankan pada tata bahasa dan struktur kalimat yang saling terkait dan dapat menghasilkan komunikasi yang bermakna (Kristina Natalia Febrina Nainggolan, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembangan media MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) berbasis kearifan lokal Kudus dinilai penting untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan relevan dengan lingkungan siswa. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran kalimat majemuk pada siswa kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dalam pendidikan. Menurut Sugiyono (2017) *Research and Development* memiliki sifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Brog and Gall (Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, 1983), *Research and Development* adalah metode penelitian yang melibatkan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Model penelitian ini dianggap sangat efektif untuk menciptakan sebuah inovasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

Desain penelitian ini mengadopsi model pengembangan Brog dan Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Sugiyono (2017), menjelaskan bahwa *Research and Development* terdiri dari 10 tahapan yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk Awal, (4) Uji Coba Lapangan Awal, (5) Revisi Awal, (6) Uji Coba Lapangan Utama, (7) Revisi Produk, (8) Uji Lapangan Opearsional, (9) Revisi Produk Akhir, dan (10) Diseminasi serta Implementasi Produk.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran MAJAKU berbasis kearifan lokal Kudus untuk meningkatkan kemampuan sintaksis siswa kelas V sekolah dasar dalam tataran kalimat majemuk. Penelitian ini hanya akan dilakukan hingga tahap ke-3, yaitu pengembangan produk awal yang mencakup penelitian awal, perencanaan, dan pengembangan produk. Hasil akhirnya adalah prototipe media pembelajaran yang telah diuji kelayakan dan efektivitasnya.

Tahapan lebih lanjut, seperti uji coba lapangan awal hingga diseminasi dan implementasi produk secara luas, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini. Tahapan tersebut dapat dilakukan dalam penelitian lanjutan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara massal dan berkelanjutan. Data penelitian ini diperoleh dari: 1) proses pembuatan materi pelajaran kalimat majemuk tataran sintaksis yang bermuatan lokal Kudus di sekolah dasar, 2) proses validasi materi pelajaran, 3) proses respon guru dan siswa, 4) dan pelaksanaan materi pelajaran dalam pembelajaran di kelas, dimana dalam perolehan datanya dilaksanakan secara tertulis. Aspek saran, kritikan, dan koreksi diperoleh dari 2 ahli materi, 2 ahli media, 1 praktisi (guru kelas), dan 5 siswa secara tertulis yang membahas mengenai produk *flipbook* MAJAKU.

Penelitian ini menggunakan instrumen berskala likert 1-4 yang dibuat dalam bentuk checklist. Skala Likert digunakan untuk mengubah nilai dari validasi dan kelayakan menjadi nilai persentase, setelah dilakukan validasi langkah selanjutnya yakni dilakukan uji kepraktisan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data kepraktisan melalui respon guru dan respon siswa kemudian hasil respon tersebut berupa skor yang diubah menjadi bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap pengembangan aplikasi MAJAKU (Kalimat Majemuk Berbasis Kearifan Lokal Kudus) merupakan tahapan krusial dalam penelitian ini karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada kegiatan proses pembuatan media, penyusunan konten materi, serta validasi agar media dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media MAJAKU dikembangkan dalam bentuk *flipbook* interaktif dengan memanfaatkan *Canva* sebagai alat perancangan konten visual dan desain tampilan, *Heyzine* untuk mengonversi materi menjadi *flipbook* digital <https://heyzine.com/flip-book/97d422b336.html>, serta *AppsGeyser* sebagai platform untuk mengubah *flipbook* tersebut menjadi aplikasi berbasis android. https://drive.google.com/file/d/1eEye1hgoX0D1wz7sWnquTNI4fySq4m1w/view?usp=drive_link Integrasi berbagai perangkat ini memungkinkan media MAJAKU memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, dan interaktif sehingga dapat mendukung pembelajaran kalimat majemuk berbasis kearifan lokal Kudus secara lebih efektif dan kontekstual.

Tabel 1. Desain Heyzine MAJAKU

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Gambar ini menampilkan menu utama dari media pembelajaran MAJAKU yang muncul setelah pengguna menekan tombol start. Menu ini menyajikan enam fitur utama yang dapat diakses oleh siswa, yaitu: Petunjuk, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Kuis, Video Pembelajaran, dan Profil Penulis. Secara visual, tampilan ini tetap konsisten menggunakan elemen kearifan lokal Kudus, seperti ilustrasi tempat ibadah umat Hindu di sisi kanan dan kiri bawah, guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual bagi siswa kelas V sekolah dasar.
	Gambar ini menunjukkan tampilan menu "Petunjuk" pada media pembelajaran MAJAKU. Bagian ini berfungsi untuk memberikan panduan navigasi kepada siswa mengenai fungsi tombol-tombol utama, yaitu tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol menuju halaman utama (home), dan tombol untuk lanjut ke halaman berikutnya.



Gambar ini menampilkan halaman "Tujuan Pembelajaran" yang merincikan target kompetensi yang harus dicapai siswa, salah satunya adalah kemampuan mengidentifikasi dan membedakan jenis-jenis kalimat majemuk



Gambar ini memperlihatkan menu materi pada media MAJAKU yang terdiri atas pilihan definisi dan ciri-ciri kalimat majemuk serta jenis-jenis kalimat majemuk. Penyajian menu dirancang secara interaktif untuk memudahkan siswa dalam memilih dan memahami materi pembelajaran secara bertahap.



Gambar ini merupakan tampilan materi "Definisi Kalimat Majemuk" dalam media MAJAKU. Pada bagian kiri, dijelaskan pengertian kalimat majemuk sebagai gabungan kalimat tunggal dengan konjungsi, didampingi karakter anak berpakaian adat. Bagian kanan menyajikan contoh kalimat yang kontekstual, yaitu mengenai Masjid Menara Kudus, lengkap dengan ilustrasi bangunan menara tersebut.



Gambar di atas menunjukkan halaman "Ciri-Ciri Kalimat Majemuk" yang memuat empat poin utama karakteristik kalimat tersebut.



Gambar ini menampilkan submateri jenis-jenis kalimat majemuk, yaitu kalimat majemuk setara, bertingkat, dan campuran. Materi disajikan dengan dukungan visual dan ikon yang menarik untuk membantu siswa memahami perbedaan struktur kalimat majemuk serta meningkatkan kemampuan sintaksis siswa.



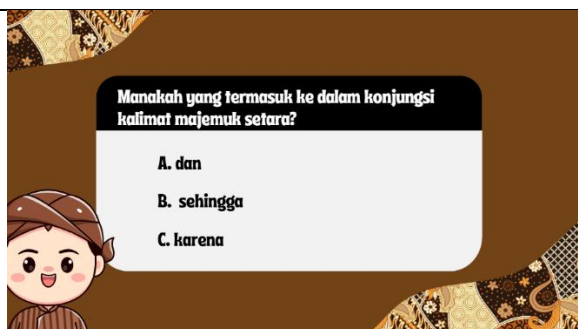
Gambar ini menampilkan halaman materi "1. Kalimat Majemuk Setara" yang menjelaskan definisi kalimat tersebut sebagai gabungan beberapa kalimat tunggal yang dapat dihubungkan. Di bagian kanan, disajikan daftar kata hubung atau konjungsi yang digunakan, seperti "dan", "atau", "tetapi", "sedangkan", "lalu", dan "kemudian".



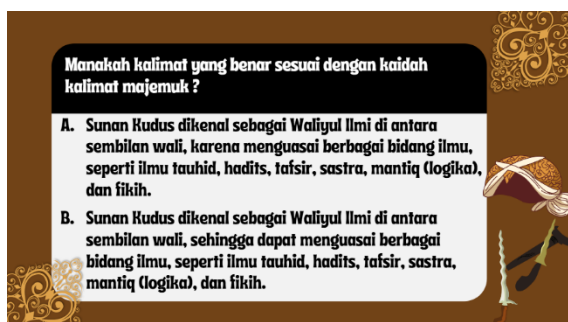
Gambar ini menampilkan halaman materi "2. Kalimat Majemuk Bertingkat" yang menjelaskan bahwa kalimat majemuk bertingkat terdiri dari anak kalimat dan induk kalimat. Di sisi kanan, terdapat daftar konjungsi yang digunakan seperti *meskipun*, *walaupun*, *supaya*, *agar*, *karena*, *sehingga*, dan *sebab*".



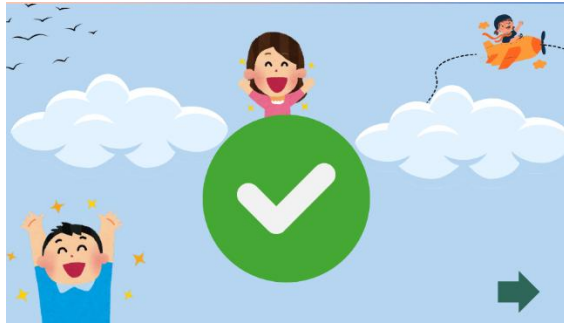
Gambar ini menampilkan halaman materi "3. Kalimat Majemuk Campuran" halaman ini menjelaskan bahwa kalimat majemuk campuran adalah gabungan kalimat setara dan bertingkat. Contoh yang diberikan menggunakan kata hubung "karena" serta "dan" untuk menjelaskan akulturasi budaya pada masjid menara kudus.



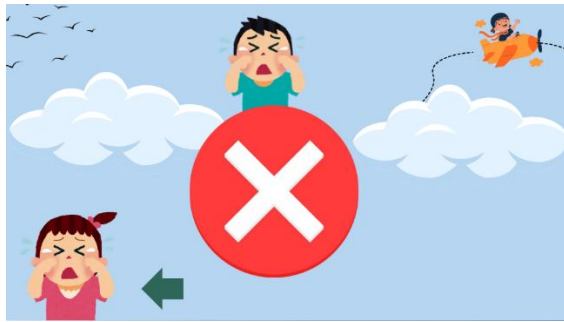
Gambar ini menampilkan sebuah soal pilihan ganda yang menanyakan mana yang termasuk ke dalam konjungsi kalimat majemuk setara. Pilihan jawaban yang tersedia adalah : A,B,C.



Gambar ini menampilkan soal yang meminta pembaca menentukan kalimat mana yang paling benar sesuai dengan kaidah kalimat majemuk. Pilihan jawabannya berupa dua paragraf deskripsi mengenai sosok sunan kudus sebagai *waliyul ilmi*.



Simbol ini berfungsi sebagai indikator untuk memvalidasi apakah jawaban yang telah dipilih sebelumnya benar atau salah.



Untuk mendukung pemahaman belajar yang interaktif, tersedia indikator visual yang memudahkan pembaca mengetahui apakah jawaban yang dipilih sudah tepat atau masih perlu diperbaiki. Sebagai tahap akhir, pembaca diarahkan untuk memindai kode QR evaluasi yang berisi kumpulan soal guna menguji sejauh mana penguasaan materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini membutuhkan penilaian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran MAJAKU kalimat majemuk dengan menghitung skor rata-rata dari hasil lembar validasi ahli materi, media, lembar respon guru dan siswa dari siswa kelas V . Adapun rumus menghitung skor rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ketentuan:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Teknik analisis data yang diambil dalam penelitian ini yakni menggunakan analisis kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan produk yang akan dihasilkan mengacu pada sumber Arikunto (2019) sebagai berikut:

Tabel 2. Kelayakan Media Hasil Respon Guru

NO	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40%	Tidak Layak
3.	41 – 60%	Cukup Layak
4.	61 – 80%	Layak
5.	81 – 100%	Sangat Layak

Hasil lembar angket respon guru terhadap media pembelajaran MAJAKU kalimat majemuk berbasis kearifan lokal Kudus yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Tingkat kelayakan} = \frac{67}{72} \times 100\% = 93 \%$$

Skor yang diperoleh yaitu 93 % maka terdapat pada kriteria “Sangat Layak”

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

NO	Nama	Skor (%)
1.	Aqila Meisya Abidha	95 %
2.	Muhammad Fachri faisal	91,6 %
3.	Anida Salsa Bila Fauziah	88,3 %
4.	Javies Aiko Pratama	83,3 %
5.	Novi Dwi Anista	86,6 %
	Rata-Rata	88,96 %

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa media pembelajaran MAJAKU kalimat majemuk berbasis kearifan lokal Kudus memperoleh skor rata-rata 88,96 % artinya menempati kategori kelayakan yaitu “Sangat Layak”

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diperoleh dari perhitungan rata-rata (hasil) ditambah jumlah skor maksimal dengan dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Validasi ahli Media I, tingkat kelayakan} = \frac{70}{76} \times 100\% = 92,1 \%$$

$$\text{Validasi ahli Media II, tingkat kelayakan} = \frac{68}{76} \times 100\% = 89,4 \%$$

Sehingga memperoleh rata-rata = 91,4 %

Jika dikaitkan dengan pedoman konversi skor ahli media pada tabel berikut:

Tabel 4. Pedoman Konversi Skor Ahli Media

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
51 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Jadi, skor yang diperoleh yaitu 91,4 % maka termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi diperoleh dari perhitungan rata-rata (hasil) ditambah jumlah skor maksimal dengan dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Validasi ahli Materi I, tingkat kelayakan = $\frac{72}{76} \times 100\% = 94,7\%$

Validasi ahli Materi II, tingkat kelayakan = $\frac{67}{76} \times 100\% = 88,1\%$

Sehingga memperoleh rata-rata = 88,1%

Jika dikaitkan dengan pedoman konversi skor ahli materi pada tabel berikut:

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor Ahli Materi

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
51 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Skor yang diperoleh yaitu 88,1% maka termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan media MAJAKU pada penelitian ini mengacu pada pendekatan *Research and Development* (R&D) model Borg and Gall yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017), model tersebut terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi awal, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, serta tahap diseminasi dan implementasi produk. Namun, dalam penelitian ini peneliti menyederhanakan tahapan tersebut menjadi tiga langkah yang dibatasi sampai pada tahap pengembangan produk awal. Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan data yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan produk secara sistematis melalui keterlibatan guru sekolah dasar dan siswa kelas V.

Tahap kedua merupakan tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap media pembelajaran sejenis *flipbook* MAJAKU. Selanjutnya, peneliti menyusun sketsa desain produk *flipbook* MAJAKU serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal yang meliputi pembuatan desain media pembelajaran serta penyusunan instrumen validasi dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Kelayakan media pembelajaran MAJAKU diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh para validator ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian ahli media dilakukan oleh Ibu Anita Fitriana, S.Pd. dan Ibu Fitri Rahayu, S.Pd., sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Ulin Nihayaty, S.Pd. dan Ibu Miftakhul Alimah, S.Pd., selaku guru kelas di SD 2 Ternadi. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian desain, kelayakan materi, serta tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, *flipbook* MAJAKU memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MAJAKU memiliki kualitas konten dan tampilan media yang dinilai sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Nuris Hidayat, I Nyoman Sudiana, 2025). Hasil validasi materi menunjukkan bahwa *flipbook* MAJAKU memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar

88,1% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah selaras dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar kelas V dalam konteks budaya lokal. Pengembangan materi digital melalui pemanfaatan flipbook MAJAKU dalam pembelajaran dinilai dapat memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Prasasti & Anas, 2023).

Selain hasil penilaian dari para ahli, penelitian ini juga memanfaatkan respons responden yang melibatkan guru dan siswa mengenai media pembelajaran *flipbook* MAJAKU. Respons tersebut dikumpulkan melalui angket yang diberikan setelah media digunakan atau diamati dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, daya tarik, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tanggapan dari guru dan siswa juga berperan sebagai data pendukung yang memperkuat hasil validasi ahli sekaligus memberikan gambaran nyata mengenai penerimaan dan pemanfaatan media *flipbook* MAJAKU dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil validasi ahli serta respons yang diberikan oleh guru dan siswa, media pembelajaran *flipbook* MAJAKU dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar kesimpulan bahwa media *flipbook* MAJAKU tidak hanya layak dari segi materi dan tampilan, tetapi juga praktis serta sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar kelas V. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini selanjutnya dijadikan dasar untuk pembahasan lebih lanjut mengenai manfaat dan peran media *flipbook* MAJAKU dalam mendukung proses pembelajaran.

PENUTUP

Penelitian pengembangan media MAJAKU berbasis kearifan lokal Kudus ini telah mencapai tujuannya, yaitu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sintaksis, khususnya dalam menyusun kalimat majemuk siswa kelas V SD. Media MAJAKU terbukti efektif dan sangat layak digunakan, yang ditunjukkan oleh rata-rata skor kelayakan dari ahli media sebesar 91.4% , dan rata-rata skor respons siswa sebesar 88.96% , yang semuanya menempati kategori "Sangat Layak". Hasil ini membenarkan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media MAJAKU berbasis kearifan lokal Kudus efektif meningkatkan kemampuan sintaksis tataran kalimat majemuk siswa karena memadukan materi linguistik dengan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media ini mampu menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan efektif dalam mendukung pemahaman struktur kalimat.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan sampai tahap pengembangan produk awal (tahap ke-3 dari 10 tahapan model Brog and Gall), yang hanya mencakup penelitian awal, perencanaan, dan pengembangan produk. Tahapan lanjutan, seperti uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, dan diseminasi secara luas, belum termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini. Oleh karena itu, agenda penelitian selanjutnya yang sangat disarankan adalah melaksanakan tahapan-tahapan yang belum dilakukan tersebut, khususnya uji coba lapangan secara luas dan diseminasi, untuk memastikan bahwa media pembelajaran MAJAKU yang dihasilkan dapat digunakan secara massal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar. *Pancar: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(1), 200–205.
- Arfika, N., Pohan, A. H., Wuriyani, E. P., & Hadi, W. (2024). Analisis Fungsi , Kategori , dan Peran Sintaksis Sebagai Kalimat Efektif dalam Teks Cerita Anak “ Berbeda Itu Tak Apa ” Buku Ajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 050611 Aman Damai. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 23–32.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Armayanti, Gusna, N. S., Tasya, S. A. A., Harahap, W. S., & Juliati. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Analisis Jenis Kalimat di Kelas 5 SD Negeri 12 Kota Langsa. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(3), 266–275.
- Dzuhrisa, M., & Lisnawati, I. (2024). Pilar Bahasa : Peran Sintaksis dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 4 Tugu. *Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge*, 1(3), 59–68.
- Fannisa Rachmawati, Uah Maspuroh, M. J. I. A. (2024). Analisis Struktur Jenis Kalimat Tunggl Dan Kalimat Majemuk Di Headline Radar Karawang Sebagai Pemanfaatannya Sebagai E-Modul. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(3), 243–251.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (1983). *Educational research: An introduction (3rd ed.)*. New York: Longman.
- Jubaedah, R., Dewi, D. A., & Istianti, T. (2025). Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Integrasi Kearifan Lokal dalam Proses Pembelajaran. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1286–1291.
- Kristina Natalia Febrina Nainggolan, H. S. (2025). Pentingnya Sintaksis dalam Pembentukan Kalimat yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 90–97.
- Kurnia Wijayanti, Fadlillah Khoirun Nisa, Ersha Putri Sintiyawati, Ervida Eka Aurelya, R. S. (2025). Pengembangan Flipbook Emosapus Berbasis Literasi Budaya Semarang untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 20(2), 2127–2142.
- Lina, K., Dewi, S., Goreti, M., Kristiantari, R., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif pada Penggunaan Tanda Baca Materi Penyusunan Kalimat Majemuk Setara Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Learning*, 2(2), 78–89.
- N, Y. I., Alawiyah, S., Widiarti, R., A, T. D., & M, A. A. (2024). Sentence Scramble Game: Media Pembelajaran Sintaksis pada Anak Tunarungu Tingkat Sekolah Dasar. *PELITA*, 9(1), 100–112.
- Nuris Hidayat, I Nyoman Sudiana, I. B. P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 978–995.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pradensi, A. A., Janattaka, N., & Sari, E. Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3089–3098.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705.
- Putri, A. E., & Damayanti, M. I. (2025). Pengembangan Media Smart Box Untuk Kemampuan Menulis Kalimat Majemuk Setara Dan Kalimat Majemuk Bertingkat Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(2), 349–363.
- Roemintoyo, M. K. B. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media : Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8–13.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *PEDAGOGIK*, XII(2), 65–76.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471–4478.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., Anggraeni, R., & Artikel, S. (2025). Pengembangan Flipbook Tradisi buku (Sastra Legenda Berbasis Literasi Budaya Kudus) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1), 37–50.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.

- Setiawaty, R., Sholekhah, P. I., Ardianti, S. D., Cris, J., & Elle, A. T. (2025). Agemara : Medium To Enhance Early Reading Literacy In Indonesian Language Learning (Feasibility And Practicality Study). *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(4), 1893–1908.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, R. (2019). Analisis Kemampuan Siswa Kelas V dalam Menggunakan Kalimat Majemuk pada Karangan di SD Negeri Keude Linteung Kabupaten Nagan Raya. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 57–68.